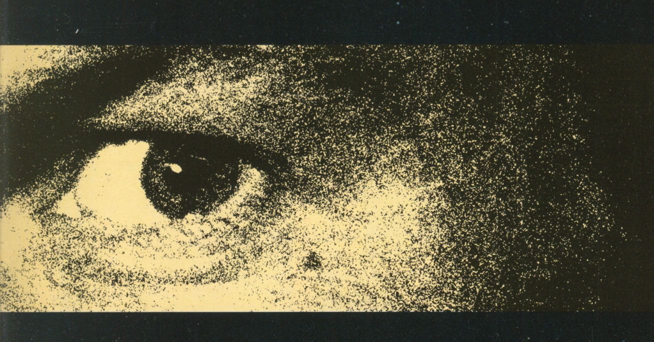


Nº 11 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
POSTER GIGANTE DOBLE: CHUCK ROCK Y TALESPIN
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins™
ESTA SEMANA:
XENON 2
BLAZING SKIES
MIGHTY BOMB JACK
MARIO X 2= ¡AVENTURA!
MEGA DRIVE
EMPIRE OF STEEL
FLYING EDGE
16-BIT CARTRIDGE
EMPIRE OF STEEL DOS NAVES Y UN DESTINO
Nintendo
DANOS TU OPINION Y PARTICIPA EN NUESTRO GRAN SORTEO
Nintendo
8 414090 101943
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

LOS QUE NO TENGA
TENDRÁN QUE S



N SUPER NINTENDO...
EGUIR SOÑANDO





N SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año 1 Número 11

OK CONSOLAS

Secciones

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

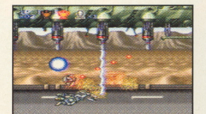
SUPER MARIO LAND 2 Pág. 8
Lo mejor de vuestro amigo Mario ahora en tu Game Boy.

BLAZING SKIES Pág. 16
Si te gusta volar podrás convertirte en un as del aire.



EMPIRE OF STEEL Pág. 28
Dos fortalezas volantes.

Una semana más los juegos de actualidad son los protagonistas. En la portada llevamos al nuevo Mario a la Nintendo portátil en una aventura para los más divertidos de la casa: Super Mrio Land 2. Si lo que te va son las emociones fuertes, el menú más suculento que se pueda cocinar se encuentra dentro de nuestras páginas. Blazing Skies es una excursión aérea con misiones militares que os convertirá en los mejores pilotos. El pequeño Mighty está dispuesto a hacer estallar el reino de Belzebut, mientras que las fortalezas de Empire of Steel intentan restablecer la paz mundial. Super Probotector es una batalla difícil de ganar, pero muy suculenta de jugar. En Lakers vs Bulls te esperan los mejores equipos de la mejor Liga del mundo. Para terminar, pisa a fondo el acelerador de Top Gear y corre a tope, nosotros te esperamos en la meta de la revista que viene.



SUPER PROBOTECTOR Pág. 32
La más alucinante batalla del momento.

LAKERS vs BULLS Pág. 34
La Liga más fuerte del mundo está a punto de comenzar.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "Comet Tronner", Luis Esteban Martin, "Falconer", José Villaba , Enrique Rex, Jorge Gamio.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias, S. A. C/ Amoros 9. 28028 Madrid
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain XII, 92.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).

Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.



BATMAN

(SEGA/ MEGA DRIVE/ MASTER SYSTEM/GAME GEAR)

UN RETORNO PARA TODOS



Todo aquél que echara de menos al singular y fornido murciélago, puede guardarse el humedecido pañuelo en el bolsillo y prepararse para recibir nuevamente al más elegante héroe de los consoleros empedernidos. Batman regresa de sus tranquilas vacaciones y se encuentra con una ciudad a punto de sucumbir a las trastablilladas intenciones de un grotesco personaje apodado el pingüino. Por supuesto, el pajarero malvado no está ni mucho menos solo en éste su peculiar empeño sino que está rodeado de una ristra punzante de secuaces sin escrúpulos. Ya sean hombres o mujeres, indios, matones u otras especies de la fauna delincuente, todos tratarán en la medida de lo posible impedir que el murciélago protagonista consiga atrapar a su jefe en la loca persecución que se efectúa en las calles de Gotham City. Lo mejor de todo es que el retorno es indiscriminado y lo podréis saborear en cualquiera de las tres consolas que Sega tiene en el mercado. Las alas del murciélago están al caer...

SPIDERMAN AND THE X-MAN IN THE ARCADES REVENGE

(ERBE/SUPERNINTENDO)

TELA PARA REPARTIR



Spiderman no tenía bastante con acabar con sus enemigos y repartir sus telarañas por esos mundos consoleros de Dios y ha decidido pasarse a hacerlo a velocidad de dieciséis bits y con mayor fuerza si cabe. Una trepidante aventura llena de catatónicos y robóticos personajes que darán al traste con sus intenciones cuando se encuentren de cara con nuestro arácnido amigo. Saltos, balanceos, plataformas sin fin y bastantes objetivos que cumplir serán el innegable devenir del héroe del traje cuadriculado. Si no teméis a las picaduras de insectos, éste seguro que si os pica os inundará las venas de frenética adicción. En suma, un arcade a "tutti plen".

AVALANCHA DE LEMMINGS

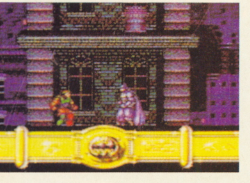
Una pregunta...¿quién no ha disfrutado de la fiebre de pelo verde de PC?...¿Cómo que no sabéis qué es está enfermedad?...¡Ah, tú el del fondo si lo sabes! Bien, pues mientras se lo cuentas a los demás yo... sigo.



Después de inundar las pantallas de ordenadores de medio mundo con estos estrafalarios pero divertidísimos seres, ¡por fín! podemos disfrutarlos a todo bit dentro de nuestras hogareñas consolas. La avalancha se produce de momento en la ochobitera de Nintendo y la superbitera de Spaco y Erbe, respectivamente. La "jartá" de bichos verdes que nos podremos pegar queda, lógicamente, fuera de toda ínclita duda. Como no podía ser menos, la menor de la saga, "useáse", la Game Boy está a puntito de recibirlo. No importa, el tiempo es mínimo si lo comparamos con el que nos pasaremos pegados al cristal de nuestras televisiones.







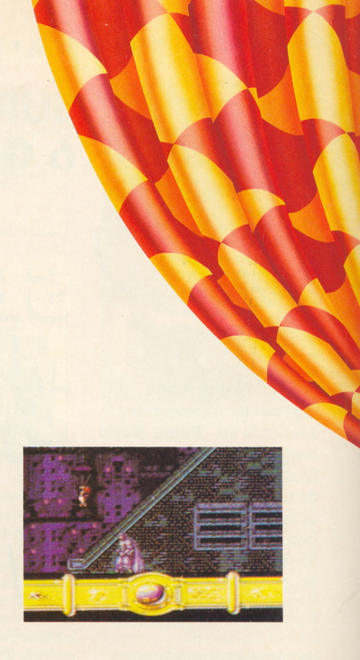
BAT
RETU

LA NOCH

El regreso del Murciélago para la venganza final.
Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!. Puede estar contigo... o contra tí.
¡Házle el lío!.
La noche es tuya.

MAN™

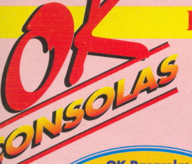
RNS



E ES TUYA

Vive una Aventura

SEGA



SUPER MARIO LAND2, 6 GOLDEN COINS

OK Pasarela: Super Mario Land 2
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Nintendo.
Compañía: Erbe.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 5

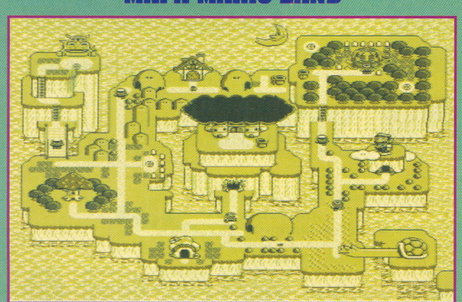
SEIS MONEDAS PARA UN WARIO

Cuando Mario regresó de su anterior aventura en "Super Mario Land" no podía imaginarse que sus dominios fueran a estar ocupados por un malvado increíblemente desagradable. Su nombre es, ¡tachán!... Wario.

MARIO VS WARIO

Fue a la vuelta de su anterior aventura cuando nuestro Super Mario se encontró con una nueva injusticia consolera. Wario, el malvado al que ahora debía derrotar, se había hecho con los designios de la tierra de Mario sometiendo a todos sus habitantes a un hechizo desagradabilísimo.

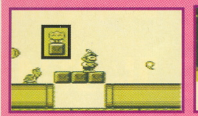
Wario, que había entrado "a saco" en el castillo de nuestro héroe, robó las seis monedas que abren sus puertas y las distribuyó a lo largo de otras tantas zonas encantadas. Una vez reconquistadas las seis monedas, Mario podría introducirse sin problemas en la fortaleza y hacer frente a la nueva amenaza que tiene paralizado el universo Nintendo.



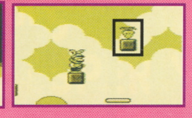
PROTO-ARCADE.

En "Super Mario Land 2" nos encontramos con que la filosofía "jugátil" de los señores de Nintendo no ha variado mucho. Se han mantenido las premisas que tanto fueran copiadas por otros cartuchos en cuanto a desarrollo, saltos mata-enemigos, tuberías que suben y bajan, ítems que mutan a

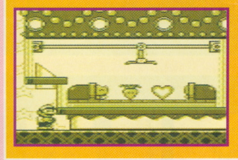
LOS "MARIOS"

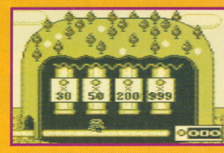






BONIFICACIONES





TREE ZONE





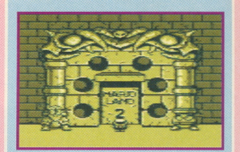
nuestro bigotudo en varios pseudo-animalillos, o la gran cantidad de enemigos super-originales que, sinceramente, no sé cómo se las apañan sus hacedores para, después de tantos cartuchos "pro-Mario", no perder la inspiración.

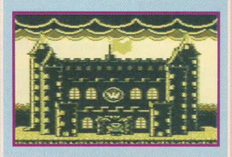
En este cartucho, y como apuntábamos arriba, tendremos que buscar las seis monedas que abren las puertas del castillo, ahora de Wario. Estas se encuentran repartidas en seis fases diferentes, llenas de enemigos relativamente infranqueables donde podremos encontrar caminos escondidos hacia otras fases, en un principio, ocultas por la mano del Dios Consolo. Todo en "Super Mario Land 2" está controlado, no dejando nada a la improvisación y sí al sentido práctico/habilidoso del consolero en curso.

Cada vez que nuestro insigne Mario andante acabe con éxito una fase en la que ha tocado la campana final, podrá optar a conseguir una serie de bonificaciones extra de muy buen uso y abuso mediante una máquina quasi-tragaperras.

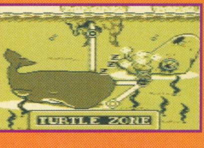
Con todo y con esto, aunque nuestra habilidad sea escasa el cartucho permite grabar hasta tres situaciones distintas, es decir, que podréis intercalar entre partida y partida un "bocata" de alubias sin problemas. Pero tened cuidado por que esta aparente "ventaja" puede acabar convirtiéndose en una "desventaja".

CASTILLO WARIO





TURTLE ZONE



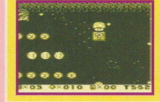


ESTO ES SOLO EL PRINCIPIO.

Como en otras ocasiones parecidas he dicho, intentar comprimir en estas páginas toda la esencia de este tipo de juegos es un ejercicio práctico de brevedad de muy dificultosa realización... pero yo, indomable humanillo, voy a



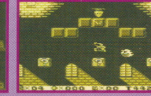
SPACE ZONE

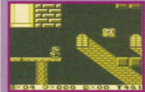




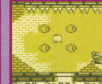
PUNPKIN ZONE



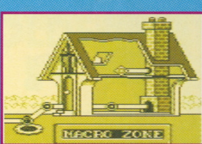








MACRO ZONE

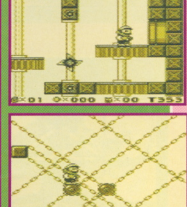




El juego me recuerda a Super Mario Bros 3, pero más divertido y sobre todo, mucho más Mario.

MARIO ZONE





Cada vez que nuestro amigo acabe con una fase podrá conseguir bonificaciones extra.

intentar sintetizar lo más que pueda.

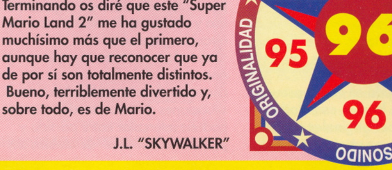
"Super Mario Land 2" es un juego que nos recuerda en muchos aspectos a otro de la saga que ya hiciera su aparición hace algún tiempo: Super Mario Bros 3, de Nintendo. Es parecido a nivel gráfico, tanto en los decorados como en el diseño y movimientos del propio Mario. Es parecido en el mapeado, con un mundo muy bien dibujado que nos espera con mil y un peligros. Es parecido, en fin, a la propia esencia del personaje que no defraudará a todo aquél que quiera divertise y pasarlo bomba.

Este cartucho, amigos del mundo animal, es una clara excusa para que podáis poneros a juguetear sin remisión con él hasta que vuestras neuronas o chips exploten en el intento. Un sólo "pero", y es que la opción de grabar partidas puede hacer que en menos tiempo del previsto el juego sea finalizado, completado o terminado por usuarios de clase "C" sin levantarse de la silla... ¿entendéis?

Terminando os diré que este "Super Mario Land 2" me ha gustado muchísimo más que el primero, aunque hay que reconocer que ya de por sí son totalmente distintos.

Bueno, terriblemente divertido y, sobre todo, es de Mario.

J.L. "SKYWALKER"



CONCURSO







¡DIEZ CONSOLAS NINTENDO! TE ESPERAN



1- ¿TIENES CONSOLA DE VIDEOJUEGOS EN CASA?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO
- ❑ 3- NS/NC

1.1- EN CASO AFIRMATIVO:
- ❑ 1- SI, MAS DE UNA
- ❑ 2- SI, UNA
- ❑ 3- NS/NC

1.2- EN CASO NEGATIVO:
- ❑ 1- VOY A COMPRALA
- ❑ 2- UTILIZO LA DE AMIGOS
- ❑ 3- OTROS(Indícalos)

2- ¿QUE CONSOLA TIENES?
- ❑ 1- NINTENDO (NES)
- ❑ 2- MASTER SYSTEM
- ❑ 3- SUPER NINTENDO
- ❑ 4- GAME BOY
- ❑ 5- MEGA DRIVE
- ❑ 6- GAME GEAR
- ❑ 7- NEO GEO
- ❑ 8- LYNX
- ❑ 9- TURBO GRAFX
- ❑ 10- OTROS (Indícalos)

3- ¿TIENES VIDEOJUEGOS PARA TU CONSOLA?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO
- ❑ 3- NS/NC

3.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTOS?
- ❑ 1- MENOS DE 5
- ❑ 2- DE 6 A 10
- ❑ 3- DE 11 A 20
- ❑ 4- MAS DE 20

4- ¿QUE TIPO DE JUEGOS SON TUS PREFERIDOS?
- ❑ 1- ARCADE
- ❑ 2- DEPORTIVOS
- ❑ 3- DE ROL
- ❑ 4- TIPO PUZZLE (TETRIS)
- ❑ 5- OTROS (Indícalos):

5- ¿CUANTO TIEMPO JUEGAS CON UN MISMO JUEGO?
- ❑ 1- MENOS DE 1 MES
- ❑ 2- EL MES QUE LO COMPRO
- ❑ 3- DE 2 A 6 MESES
- ❑ 4- DE 6 MESES A 1 AÑO
- ❑ 5- MAS DE 1 AÑO
- ❑ 6- NS/NC

6- ¿QUE ES LO QUE MAS VALORAS DE UN JUEGO?
- ❑ 1- GRAFICOS ❑ 4- JUGABILIDAD
- ❑ 2- SONIDO ❑ 5- MOVIMIENTOS
- ❑ 3- ORIGINALIDAD ❑ 6- OTROS (Indícalos)

7- ¿COMPRAS NORMALMENTE REVISTAS DE CONSOLAS?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO ❑ 3- NS/NC

7.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTAS REVISTAS COMPRAS?
- ❑ 1- UNA ESPORADICAMENTE
- ❑ 2- UNA TODAS LAS SEMANAS
- ❑ 3- UNA TODOS LOS MESES
- ❑ 4- DOS AL MES
- ❑ 5- LAS LEO PERO NO LAS COMPRO
- ❑ 6- NS/NC

8- CLASIFICA POR ORDEN LAS TRES MEJORES REVISTAS DE CONSOLAS:

PRIMERA

SEGUNDA TERCERA

9- ¿CUANTO TIEMPO HACE QUE CONOCES OK CONSOLAS?
- ❑ 1- A TRAVES DE ESTE NUMERO
- ❑ 2- DE 2 A 4 SEMANAS
- ❑ 3- DE 5 A 8 SEMANAS ❑ 4- NS/NC

10- ¿CUANTOS NUMEROS HAS COMPRADO DE OK CONSOLAS?

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ TODOS ❑ NS/NC

11- EVALUA DEL 1 AL 5 LOS CONTENIDOS DE OK CONSOLAS (1=MALO, 2=REGULAR, 3=BUENO, 4=MUY BUENO, 5=EXCELENTE)

OK NEWS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
OK PASARELA	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
OK TRICKS & TRACKS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
POSTERS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
MAPAS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
DIBUJOS LECTORES	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5

12- ¿QUE PREFIERES ENCONTRAR EN LA REVISTA OK CONSOLAS?
- ❑ 1- MAS MAPAS
- ❑ 2- MAS POSTERS
- ❑ 3- MAS PAGINAS DE INFORMACION
- ❑ 4.- CONCURSOS
- ❑ 5.- COMPRA/VENTA ENTRE LECTORES
- ❑ 6.- OTRAS SUGERENCIAS

13- DANOS TU LIBRE OPINION SOBRE OK CONSOLAS:

Lo mejor:

Lo peor:

14- ¿ERES SUSCRIPTOR DE OK CONSOLAS?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO ❑ 3- NS/NC

15. ¿QUE REGALO TE GUSTARIA PARA LOS SUSCRIPTORES?
- ❑ 1- DESCUENTOS
- ❑ 2- JUEGOS
- ❑ 3- OTROS (Indícalos):

16. TAMAÑO DE LA REVISTA
- ❑ 1- MAS GRANDE ❑ 2- MAS PEQUEÑA
- ❑ 3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC

17. GRUESO DEL PAPEL
- ❑ 1- MAS GRUESO ❑ 2- MAS FINO
- ❑ 3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC

Participa en nuestro concurso y gana una consola Nintendo, sólo tienes que darnos tu opinión sobre Ok Consolas. Contesta todas las preguntas, rellena e cupón y envíalo a: RMG & ASOCIADOS General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" o a través del fax al (91) 556.51.64 (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Enero 1993)

Con tu participación en nuestro concurso nos ayudas a realizar una revista que responda más a tus gustos y necesidades sobre nuestra común afición: las CONSOLAS y su mundo.

Bases del concurso:

■ Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se realizará e sorteo de los premios ante notario.

■ Las cartas deberán recibirse antes de día 15 de enero de 1993 (se tendrá en cuenta la fecha del matasello).

■ El sorteo se realizará el día 15 de enero de 1993 ante notario y la lista de ganadores se publicará en el número correspondiente a la cuarta semana de enero de 1993 de OK CONSOLAS.

■ La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCION:

CIUDAD: C.P.:

PROVINCIA:

TELEFONO:

EDAD: PROFESION

Rellena y envía tu cuestionario a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción 15 de Enero 1993)



OK Pasarela: Xenon 2
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Virgine.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 3. N. Fases: 4.

XENITAS VS MEGABASTERS

Una vieja y despreciable raza ha decidido colocar cuatro bombas temporales en otros tantos lugares de la historia. Los Megablasters, raza destinada a defender el orden en la galaxia, debe detener los malvados planes para evitar que el tiempo y la historia desaparezcan.



GUERRAS TEMPORALES.

Una malvada raza, caída en desgracia por sus malas intenciones, ha colocado cuatro bombas temporales en otros tantos lugares que van a hacer explosión con el único fin de hacerse con los mandos de los territorios. Pero tal amenaza, que parece va prosperando, va a ser detenida por unos héroes llamados Megablaster y que, armados con sofisticadas naves, van a hacer frente a las hordas del mal.

La guerra se ha desatado, el tiempo y la historia están en peligro y los Megablaster han de impedirlo. ¿Lo conseguirán? ¿Llegarán antes que los Xenitas al partido del Domingo? ¿Sirven para algo estas preguntas?...

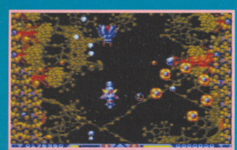
UN CLASICO DE AMIGA...

Los Bitmap Brothers, esos geniecillos domados, fueron los autores de su versión para Amiga, ese potente ordenador de Commodore, que tuvo un éxito inusitado por sus originales opciones, músicas, tratamiento gráfico y, en resumidas cuentas, porque era muy bueno. Para nuestras Mega Drive la cosa no ha cambiado, aunque como alguien me comentó, salvo que el quinto nivel de esa versión para los ordenadores ha desaparecido por arte de magia en nuestras consolas.

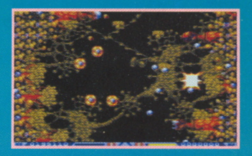
El resto del desarrollo sigue

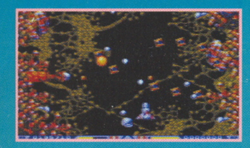


Al completar una fase tendremos la oportunidad de comprar accesorios en una tienda espacial regentada por este amable, al menos en apariencia, ser exterráqueo.












Este pseudo-Nautilus os pondrá las cosas difíciles en la primera fase.





intacto con sus enemigos persistentes y numerosos, un ralentizamiento que parece desesperante pero que es subsanado después con los consiguientes "bonus", unos caminos que pueden ser, a diferencia de la mayoría, recorridos de abajo hacia arriba o viceversa.

... PARA MEGA DRIVE.

Xenon 2 es un juego de armas tomar, dotado de un par de "scrolles" simultáneos y un sin fín de objetos a recoger una vez que hayamos destruido a los pertinentes enemigos "proto-armados" de lásers y derivados.

Este juego, llamado "Xenon 2", nos regala una gran ración de acciones varias de primera categoría con certificados alienígenas de primer orden. Este cartucho, para variar, no tiene un pelo de tonto y sí muchos de alegrías consoleras.

J.L. "SKYWALKER"





¡Fijaros qué enemigos final de nivel! ¡Glup!

VALORACION

JUGABILIDAD	85
MOVIMIENTOS	88
ORIGINALIDAD	86
GRAFICOS	85
SONIDO	85
TOTAL	86



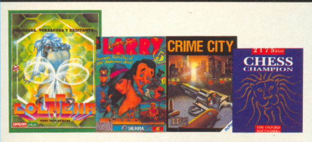
VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

PIDE TUS MEJO
DESCUENTATE HASTA

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS V

CLAVES PARA IDENTIFICACION
AMIGA = ▲ PC 5 1/4 = ■ PC 3

SUPER EXITOS





TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.
AIR WARRIORS	▲■●	4.495	--------
GOBLIINS I	▲■●◆	3.995	5.955
GOBLIINS II	▲ ◆	3.995	5.995
ABANDONED PLACES	▲ ◆	4.495	4.995
WEEN	▲ ◆	3.995	5.995
ACORAZADOS	▲■●	3.995	--------
ELVIRA	▲ ◆	4.995	4.995
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	▲ ◆	6.150	6.150
MONKEY ISLAND	▲ ◆	7.200	7.490
ELVIRA 2	▲■●	5.150	--------
HEART OF CHINA	◆	--------	8.700
LARRY 5	◆	--------	8.200

TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.
SPACE QUEST IV	◆	--------	7.490
SIM EARTH	■●	6.650	--------
THE FINEST HOUR	▲■●	6.150	--------
FASCINATION	▲■●◆	3.995	5.995
AGE	▲■●◆	3.995	5.995
LA COLMENA	▲■●◆	4.995	5.995
ESS MEGA	◆	--------	5.995
CHESS 2175	▲■●	3.995	--------
BARGON ATTACK	▲■●◆	3.995	5.995
OLYMPICS GAMES	■●◆	3.150	4.995
CRIME CITY	▲■●	3.450	--------
INCA	◆	--------	6.995
F-16 COMBAT PILOT	▲■●	2.650	--------

EXITOS DE SIEMPRE



TITULO	FORMATOS	P.V.P.
HISTORIA INTERMINABLE II	▲■●	1.100
CHESS 2150	▲■●	1.100
W. OLYMPIAD	▲■●	1.100
ROGER RABBIT	▲■●	1.100
ASTERIX	▲■●	1.100
OLIVER	▲■●	1.100
TRASURE TRAP	■●	1.100
R-TYPE II	▲	1.100
NINJA RABBIT	▲■●	1.100
ABRA CADABRA	▲■●	1.100

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
BABA YAGA	▲■●	1.100
CAPERUCITA ROJA	▲■●	1.100
HUNTER	▲	1.100
BEAST BUSTER	▲	1.100
DEUTEROS	▲	1.100
WRECKER	■●	1.100
PUERTOS ESCALA	■●	1.100
ECO PHANTOM	▲■●	1.100
SUPAPLEX	■●	1.100
LONE WOLF	■●	1.100
VIKING CHILD	▲■●	1.100

CARTUCHOS





VIGILANTE

GAME BOY

DESCUENTATE 500 Pta. POR JUEGO

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES **4.990**; PACMAN **4.490**; GHOSTBUSTERS 2 **4.990**; ROBOCOP **4.490**; DUCK TALES **4.490**; THE SIMPSONS **4.990**; DOUBLE DRAGON 2 **4.990**; CHOPLIFTER 2 **4.490**; WWF SUPERSTARS **4.990**; DRAGON'S LAIR **4.490**; THE HUNT FOR RED OCTOBER **4.990**; MEGAMAN WORLD **3.890**; THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE **3.890**; TURRICAN **4.490**; BATTLETOADS **5.490**; TERMINATOR 2 **4.990**; HOOK **4.990**; PAPERBOY 2 **4.990**; MARBLE MADNESS **4.990**; THE CHESSMASTER **3.890**; THE ADDAMS FAMILY **4.990**; ROBOCOP 2 **4.990**; TINY TOON ADVENTURES **4.490**; PROBOTECTOR **4.490**; TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 **5.390**; SKATE OR DIE: BAD'N RAD **4.490**; CASTLEVANIA 2 **4.490**; NEMESIS **4.490**; BLADES OF STEEL **4.490**; SNEAKY SNAKES **5.390**; SNOW BROTHERS **4.990**; MICKEY'S DANGEROUS CHASE **5.390**; DR. FRANKEN **4.490**; BOMB JACK **4.490**; TRACK MEET **4.990**; MARIO & YOSHI **3.890**; MEGAMAN 2 **3.890**; KIRBY'S DREAM LAND **3.890**; ASTEROIDS **4.990**; MISSILE COMMAND **4.990**; SUPER HUNCHBACK **4.990**; DIG DUG **4.990**; PHANTOM AIR MISSION **4.990**; ROGER RABBIT **5.490**; DOUBLE DRAGON 3 **4.990**; BART VS THE JUGGERNAUTS **4.990**; WWF SUPERSTARS 2 **4.990**; SPIDERMAN 2 **4.990**; GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING **4.990**; TERMINATOR 2 (COIN-OP) **4.990**; STAR TREK **4.990**; TOP GUN **4.990**; TRACK & FIELD **4.990**; POPEYE 2 **5.490**; SUPER MARIO LAND 2 **4.990**; 4X1 PACK **5.200**; FERRARI GRAND PRIX **5.200**; KICK OFF **5.400**; QUARTH **2.900**.

SUPER NINTENDO

DESCUENTATE 500 Pta. POR JUEGO

SUPER SOCCER **6.990**; SUPER R-TYPE **6.990**; F-ZERO **6.990**; SUPER TENNIS **6.990**; THE LEGEND OF ZELDA **6.990**; SUPER CLASTEVANIA IV **8.990**; SUPER TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV **9.490**; THE ADDAMS FAMILY **8.990**; SUPER WWF WRESTLEMANIA **9.490**; FINAL FIGHT **9.990**; THE CHESSMASTER **8.990**; PAPERBOY 2 **8.990**; U.N. SQUADRON **9.990**; SUPER PROBOTECTOR **8.990**; SUPER SMASH TV **8.990**; KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE **9.490**; SUPER MARIO WORLD **7.490**; STREET FIGHTER 2 **11.990**; KICK OFF **9.990**.

N E S

DESCUENTATE 1.000 Pta. POR JUEGO

ELITE **8.400**; KICK OFF **8.400**.

COLECCION DE BOLSILLO



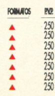






TITULO	FORMATOS	P.V.P.
STAR GOOZE	▲ ●	250
STAR RAY	▲ ●	250
HIGHWAY PATROL II	▲ ●	250
CHICAGO 90	▲ ●	250
SUPERSKI	▲ ●	250
QUADRALIEN	▲ ●	250
HOT SHOT	▲	250
KARTING G.P.	▲ ●	250

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
BRIX 2	●	250
STAR BLAZE	▲	250
FIGHTER MISSION	▲	250
DOGS OF WAR	▲	250
PROSPECTOR	▲	250
HATE	▲	250
LAS VEGAS	▲	250
SECONDS OUT	▲	250



TITULO	FORMATOS	P.V.P.
FROST BYTE	▲	250
SPACE STATION	▲	250
WAR ZONE	▲	250
5th. GEAR	▲	250
ICE HOCKEY	▲	250
SLAYER	▲	250
STEEL	▲	250

RES JUEGOS Y LA MITAD DE PRECIO



IDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

E FORMATOS EN EXISTENCIA:

/2 = ● VGA 256 COLORES = ◆

VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

GRANDES PACKS

DESCUENTATE LA MITAD DEL PRECIO

TITULO	FORMATOS	P.V.P.	TITULO	FORMATOS	P.V.P.
JUEGOS DE GUERRA	■●	5.500	QUE PASADA	■●	3.150
SEA, SOFT & SUN	■●	4.495	FUTURE CLASSIC	■●	1.595
TOP TEN	■●	2.450	PACK ESTRATEGIA	■●	1200
POWER PACK	■●	6.500	4 AVENTURAS	■●	4.495
BOOM 92	■●	4.495			

ESTRATEGIA





DESCUENTATE EL 20%

TITULO	FORMATOS		TITULO	FORMATOS	P.V.P.
VULCAN	■●	2.450	OPERATION COMBAT	■●	3.150
ANCIENT BATTLES	■●	2.450	MEDIEVAL WARRIORS	■●	3.150
FINAL CONFLICT	■●	2.850	SAMURAI	■●	3.450
COHORT	■●	2.850	FIGHTER COMMAND	▲■●	3.450
MERCHANT COLONY	■●	2.850	AIR BUCKS	▲■●	3.450
CABALLERIA LIGERA	■●	2.850	GRANDES BATALLAS NAPOLEONICAS	▲■●	3.450
FORT APACHE	■●	3.150			

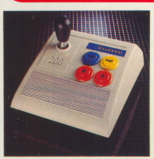
DEPORTES



DESCUENTATE EL 20%

TITULO	FORMATOS	P.V.P.	TITULO	FORMATOS	P.V.P.
KICK OFF II	■●	2.450	RUGBY	■●	3.150
MANCHERTER I	■●	2.450	SUPERSKI II	■●	3.450
MANCHESTER II	■●	3.150	TIP OFF	▲	3.995
BOXING MANAGER	■●	2.850	OLYMPICS GAMES	■●	2.850
SQUASH	■●	3.150	KILLER BALL	▲■●	2.850

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83



TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas.
Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks.
Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE
STANDARD (9 PINES) N.E.S. Y SUPER N.E.S.



CONSOLA 16 BITS



13.900 Pta.
(I.V.A. Incluído)

CONSOLA SIN JUEGO: **13.900.** CONSOLA+BLAZING LAZERS: **16.900.** BLAZING LAZERS CREATER MAZER, DEEP BLUE, DUGEON EXPLORER, GALAGA 90, JJ AND JEFF, LEGENDARY AXE, MOTO ROADER, POWER GOLF, R-TYPE, VIGILANTE, PAC-LAND: **6.900.** ALIEN CRUSH, CHINA WARRIOR, DRAGON SPIRIT, VICTORY RUN, WORLD COURT TENNIS: **5.900.**



GAME COMMANDER

SUPER NINTENDO

P.V.P. **5.600** PTA.

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28917 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE CLIENTE ________ NUEVO [ ]
NOMBRE ________ EDAD ________
APELLIDOS ________
DIRECCION ________
POBLACION ________ PROVINCIA ________
CODIGO POSTAL ________ TELEFONO ________

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		250
TOTAL		

BLAZING SKIES

OK Pasarela: Blazing Skies
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Namco.
Compañía: Erbe.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 5



Surca los cielos de Francia y derrota al enemigo. Pero, ¡cuidado el barón Rojo puede estar detrás tuyo!

EL CIELO ES SOLO PARA LOS ASES



¡Aprieta el "start"! Bien recluta, has llegado justo para convertirte en un héroe o esparcir tus huesos sobre el territorio de Francia. Tenemos una misión que es liberar los cielos de este país de aviones alemanes y como pilotos de la RAF (Royal Aire Force), ¡vamos a cumplirla! Para esto deberemos, antes que nada, aprender a volar. Fundamentalmente, es muy sencillo, pues en el pad tienes todos los mandos que necesitas, tanto para controlar el avión como al armamento se refiere. Existen tres misiones básicas: combate aéreo, castigo y bombardeo.

COMBATE AEREO.-
Esta es la disciplina más compleja, pues tienes que controlar a la perfección tu aparato, lo que no es tarea fácil, y disparar tus ametralladoras (botón "Y") con precisión sobre tus enemigos. Pero, así como es la más difícil también es la más emocionante y bella.

CASTIGO.-
Son las misiones de ataque a blancos terrestres volando a baja altura y como armas tienes, al igual que en las misiones de combate aéreo, las ametralladoras. Dentro de los objetivos a destruir el camión es el más sencillo y por

10 CONSEJOS UTILES

1) Para ametrallar con precisión, tanto en combate aéreo como en castigo, acércate hasta que el enemigo esté entre sus alas y haciendo cabecear tu avión... ¡dispara!

Vigila tu altura, pues cuando aparece la sombra de tu avión sobre el suelo, es que estás a punto de entrar en la inmortalidad.

3) En las misiones de bombardeo, tu plan de vuelo debe ser alto-bajo-alto, es decir, te acercas volando alto, ataca a baja altura y escapas ganando altura.

4) Durante el combate aéreo ataca por detrás o de costado a los aviones enemigos, pues el tiro frontal es dificiliíisimo y puedes chocar contra éste.

5) En las operaciones de combate aéreo, si tienes un avión enemigo por detrás, desacelera y desciende, te pasarán por arriba, acelera y gana altura y lo tendrás a tu merced.

6) Cuanto mayor sea tu graduación militar tienes menor capacidad de error, por tanto si fallas en un ataque deberás ganar altura rápidamente, pues tendrás un fallo en el motor y hasta que éste se recupere caerás con la misma gracia de una caja fuerte.

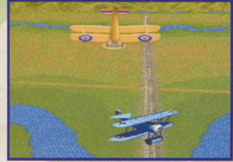
7) No te olvides de anotar las claves a medida que vas avanzando en el juego, pues ellas te permitirán volver al puesto que tenías en el caso, Dios no lo permita, que te derriben o por tus malas artes, te estrelles.

8) Es importante a medida que vayas apuntándote victorias que potencies con prioridad "Flying" y "Stamina", para tener más maniobrabilidad y resistencia.

9) El vuelo invertido o en tirabuzón te puede salvar de tus enemigos, pero te hace perder altura con mucha rapidez.

10) Las tres primeras misiones te servirán como aprendizaje, por tanto, llévalas a cabo con todos tus pilotos. NUNCA juegues con uno hasta el final, úsales a todos.



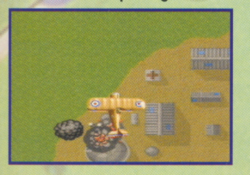


contrapartida, los tanques son los más peligrosos por su precisión de tiro.

BOMBARDEO.-

Particularmente, es la disciplina que menos me gustó, pues tiene muy poca manejabilidad el avión. Para soltar las bombas deberás pulsar los botones "L" y "R".

Puedes tomar el puesto de los pilotos que forman tu escuadrón y llevar a cabo las diferentes misiones hasta que llegues al más alto grado militar, te degraden, acaben contigo o te estrelles. Sus nombres y personalidad aparecerán en diferentes pantallas, como así también el tipo de misión que te espera, aunque habrá veces en que la discreción será la nota predominante.



A PUNTO DE DESPEGAR

Blazing Skies es un juego apasionante con unos FX



maravillosos, realmente sentirás la sensación de volar y la gloria de abatir a tus enemigos o por el contrario experimentarás el vértigo de la caída y el horror del desastre. Por lo tanto, no te equivoques Blazing Skies no es un "shoot-em-up", pues si se parece a algo conocido es a un verdadero simulador con gran jugabilidad y movimiento, magníficos gráficos y un sonido espectacular. Sin duda, revivirás la época de la Primera guerra Mundial encarnándote en uno de los grandes ases de la RAF.

Bien, chaval ya sabes todo lo que necesitas... ¡A volar!

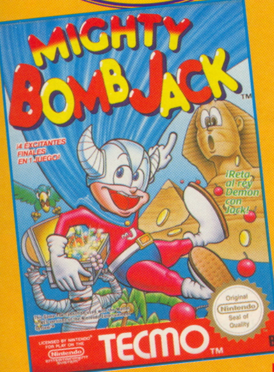
Saúl Braceras





OK Pasarela:
Mighty Bomb Jack
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco.
Compañía: Tecmo.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3. Niveles: 3.





A PUNTO DE ESTALLAR

Belzebut, rey que posee el récord de acreditaciones de malvado, ha destronado al rey Pamera, a su mujer la reina, claro, y a la bella princesa, hija de ambos. Los tiene secuestrados en la pirámide encantada, local de su propiedad. ¿Quieres ayudar a Jack a rescatarlos devolviendo así la paz al mundo?

El retorno de Belzebut no ha sido agradable para nadie, y menos para Jack que es el único superviviente de la última batalla. Era muy joven entonces y vió como sus hermanos mayores caían uno tras otro en aquél famoso arcade. Ahora, Jack es más maduro, más experto y más valiente si cabe y no está dispuesto a dejar que el malvado Belzebut se salga con la suya.

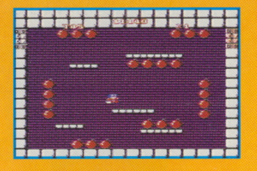


"Mighty Bomb Jack" es la versión actualizada de un juego que hiciera furor hace algunos años en máquinas recreativas y ordenadores...

LOS LABERINTOS.

Los enemigos de los videojuegos, nunca nos ponen las cosas fáciles, pero Belzebut se ha hinchado a poner pasadizos y laberintos en nuestro camino a modo de peligroso entretenimiento

que evite que localicemos rápidamente a sus víctimas. Las 16 rondas del juego, están compuestas de un pasadizo y una estancia del palacio real. Recogiendo las bombas que están en ella, Jack pasará al siguiente nivel. Un gran favor que nos propone el juego es el de poder llegar al enfrentamiento final sin necesidad de recorrernos todos los niveles anteriores, pero...¿será lo más recomendable? ¡Claro que no!, nos conviene más pasear a Jack por todos los lugares tenebrosos que podamos, pues así, llenaremos sus bolsillos de monedas y tesoros, conseguiremos energía Mighty que nunca viene mal y aumentaremos nuestro polvorín de bombas particular.







EL TIEMPO.

Desgraciadamente para nuestro amiguito, existe un reloj que marca el tiempo que le queda de resolución del nivel en que se encuentre. Si el tiempo se acaba...¡adiós ,muy buenas! Pero no os desaniméis, a lo mejor encontráis un frasco de la mágica bebida mighty y añadiréis tiempo extra al reloj. Abrir todos los baúles que podáis, coger todas las monedas, bombas, bolsas del tesoro y cualquier objeto que os parezca útil, solamente de este modo Jack duplicará sus esperanzas de éxito.





LOS ENEMIGOS.

El ejército de Belzebut está bien preparado y deambulará de aqui para allá en cada lugar al que accedas. Si los tocas o te tocan, se acabó lo que se daba. Los C-GEE, HEEL, TGEE, RUBE, LIZZY, BILLY y DGEE, forman un competente equipo del que no deberás fiarte demasiado, al fin y al cabo, son los fieles esclavos de Belzebut. Por cierto, no confundas al egipcio HEGEE con un enemigo, él solamente es un pobre prisionero que puede ayudarte a aumentar tu puntuación.



MISION CUMPLIDA.

La misión de Jack no es fácil ni mucho menos, el asunto es complicado pero esperamos que los ochobiteros de corazón podréis resolverla atravesando con valor cada uno de los niveles. La última sorpresa os la llevaréis cuando os déis cuenta de que podéis cantar hasta cuatro veces el deseado ¡misión cumplida!.

Para ser un juego heredado, la adicción y el ansia de superación puede llevarte a límites insospechados. Sus gráficos son convenientes y eficaces, el sonido cumple su función sin demasiadas virguerías y el manejo de Jack se hace ostensiblemente sencillo. ¿Qué más se puede pedir? ¡Pues que Jack salve a los Re yes!.

Félix J. Físico Vara.



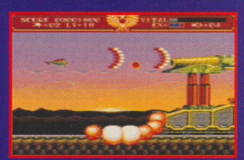
EMPIRE OF STEEL

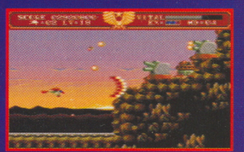
LA EDAD DE ACERO

OK Pasarela:
EMPIRE OF STEEL.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: FLYING EDGE.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 7.
N. Jugadores: 1.
n: Vidas: 3.

El imperio de Motorhead se ha hecho con el poder. Sólo las pequeñas repúblicas han osado levantarse contra la tiranía. Para ello han enviado una serie de naves para reestablecer nuevamente el orden.







HACE MUCHO TIEMPO...

Un viejo imperio soñaba con hacerse con los controles de un mundo perpetuamente cruzado por grandes naves y comunicado por una serie de ferrocarriles. Aquella tranquilidad y armonía se rompió un día pero la república no estaba por la labor de dejar que Motorhead, el malvado imperio, se hiciera con los controles en la edad de acero. Las luchas se recrudecieron y cuando la victoria malvada se vió como inminente las fuerzas del bien decidieron utilizar dos de sus armas escondidas...

TYPE TO GROUND
SPEED HI
STRIKER VITAL

TYPE TO AIR
SPEED LOW
ZEP-01 VITAL

AVION STRIKER

- Lanzador de misiles trasero y delantero.
- Mayor efectividad en espacios reducidos ante numerosos enemigos.
- Destructores de artillería.

ZEPPELIN Z-01

Más lento que el avión "Striker".

- Más sólido y resistente.
- Lanzador de minas.
- Armado con lanzador de misiles trasero y delantero.

ACERO A GO GO.

En el juego desempañamos el alegre papel de armas secretas, a los mandos de los dos prototipos que van a ser utilizados, a modo de última esperanza, contra el odioso imperio de Motorhead.

Para la ocasión, y por si no lo habéis visto, el juego posee cierto "deje" de las novelas de Julio Verne, con una puesta en escena que recuerda mucho a los

ingenios de "20.000 leguas de viaje submarino" o de "La Tierra a la Luna". Una imaginería original que hace de este título algo recomendable y vistoso.

En cuanto al desarrollo se refiere... ¡qué contar! Pues que se trata de un arcade matamarcianos, con naves de repuesto donde deberemos completar siete fases y destruir al "Boss" enemigo antes de que él haga lo propio con nosotros. Siete fases y unas cuantas armas que podrán ser utilizadas

SIETE FASES DE UN IMPERIO

FASE 1- LA CUIDAD MINERA DE RAHL

FASE 2- LA CAVERNAS DE LIEDENGEL

FASE 3- EL DISTRITO ESPACIAL ZEKTOR

FASE 4- LA PLAYA GARDANDI

★★★★★★★★★ FASE 5- LA CIUDAD DAMA ★★★★★★★★★★★★★





★★★★★★★★★★★ FASE 6- LA FORTALEZA DE GERMBURN ★★★★★★★★★★







★★★★★★★★★★★★★★★ FASE 7- LA LUNA ★★★★★★★★★★★★★★







por el piloto en ristre de una manera totalmente libertina y arbitraria.

Los enemigos final de nivel estarán igualmente presentes, esperándonos con una nueva ración de armas "aconvencionales" que deberemos esquivar con habilidad descarada para poder llegar "sanos y salvos" a la meta.

JUGABLE Y DIVERTIDO.

"Empire of Steel" es un juego típico de matar marcianos, con naves, escenarios, enemigos y paisajes que parecen haber sido diseñados por el mismísimo Verne, Don Julio.

Después, regresando al futuro, vemos que ha sido aderezado de opciones normales, dignas de futuristas producciones, con armas adhesivas a los fuselajes enemigos y demás adiciones clásicas del género.

Sin lugar a dudas, "Empire of Steel" es un juego muy bien hecho y proyectado que no dejará insatisfechos a todos aquellos cuidadano del presente que se han propuesto destruir a un imperio que existió en algún lugar y hace mucho tiempo.

Tremendamente divertido. Sorpresivamente visual.

J.L. "SKYWALKER"



SUPER SMASH TV

PON PRECIO A TU VIDA

OK Pasarela:
Super Smash TV
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Flying Edge.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 5 y 4 continues
Niveles: 4



Ya suponíamos que la televisión habría avanzado mucho en tecnología cuando llegase el año 1.999. También estabamos seguros de que la programación sería mucho más llamativa. Imaginábamos que los concursos darían premios espectaculares, viajes espaciales incluidos. Lo que nunca llegamos a pensar es que nuestras vidas estuvieran también en juego.

Estamos en el año 1.999, ya no existen ni el «Un,dos,tres...», ni el «Vip noche», la gente pasa mucho de esas historias aburridas y ahora solamente desean encender el televisor para conectar con «Super Smash T.V.», un concurso que hace furor entre los habitantes del planeta.

OBJETIVO.

El presentador propone a los arriesgados concursantes que penetren en un lugar llamado arena, a vista de todos los televidentes y aquellas personas que se encuentren en el plató donde se lleva a cabo el peligroso concurso. Una vez dentro y armados con una simple pistolilla, serán atacados por todo tipo de enemigos, ya sea a pie o debidamente motorizados. Durante el enfrentamiento, los robots, soldados, humanoides y cualquier otro bicho viviente que el concursante tenga la puntería de derribar. La misión consiste en recopilar el máximo de premios posible para convertirnos en el campeón de «Super Smash T.V.», algo nada sencillo.

Los enemigos están dispuestos a acabar con nuestras vidas e ilusiones en cuanto les demos oportunidad.

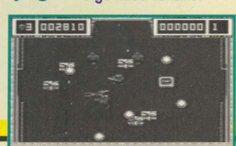
Si logramos sobrevivir a sus numerosos ataques, aún tendremos que enfrentarnos a un jefe de nivel, al que por sus dimensiones, nos parecerá imposible vencer. Lo más atractivo de este juego es su calidad en cuanto a variedad de enemigos, situaciones y luchas en los que habrá que echar mano de mucho valor.

A pesar del miedo, te entrará el gusanillo de probarlo, ¡seguro!

J.F. "Comet tronner".







Una cosa es la mala tv, pero otra, muy distinta, es jugar por tu vida.

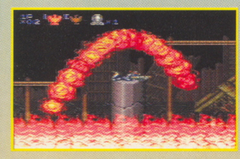
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

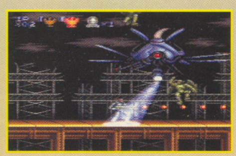
OK Pasarela: SUPER PROBOTECTOR.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: KONAMI.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 6. N. Vidas: 7.
N. Jugadores: 1 ó 2.

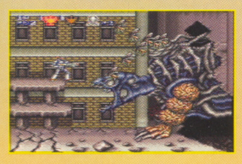


EL DIA DEL JUICIO

Nos encontramos en el futuro, en una posible batalla interespacial contra un imperio de maleantes alienígenas que nos quieren hacer pasar muy malos momentos. Los Probotectors, sin embargo, van a impedirlo.







UN OSCURO PRESAGIO.
El futuro no es un buen lugar. Aunque la humanidad ha intentado evolucionar, lo cierto es que "gracias" a unos mutantes espaciales, el planeta Tierra ha sido devastado por unas contínuas guerras entre éstos y un ejército de Probotectors especializados en guerras cruentas y espectaculares. Aquél primer enfrentamiento se saldó con una victoria local...

Pero el imperio derrotado, armado y peligroso, decidió volver para probar fortuna y, esta vez, venían en serio.

ACCION A RAUDALES.
"Super Probotector", o "Alien Rebels", es un juego que ya desde el principio nos muestra todas sus cartas, no dejando nada para después salvo los presumibles efectos super-espectaculres que nos tememos. Así, nos encontramos de primeras con un juego tremendamente dinámico, "arcadísimo" para más señas, lleno de enemigos escasamente calculadores.

Aquí, lo único que vale y posee importancia son los disparos que nuestro metálico robot es capaz de asestar a nuestros inhumanos adversarios, con unas contínuas carreras, armas tropomórficas y paisajes arrasados por la ira de un Dios exterráqueo que la está pagando con todos nosotros. Así es este cartucho: directo.

Seis fases en resumen, se concentran en este cartucho de Konami, cuya mano se deja ver en ciertos aspectos, ya vistos por otra parte en otras producciones, léase "Castlevania IV", con rotaciones perfectas y sonidos y melodías antológicas.

SIETE ARMAS PARA UNA LIBERACION.






ARMA MULTIPLE.
Con este arma lanzaréis un número mayor de disparos.
ARMA TRITURADORA.
Destruye a los enemigos con una mayor contundencia.
MISILES DIRIGIDOS.
Lanzando estos misiles no tendrás que apuntar, van directamente al blanco.
LANZALLAMAS.
Una abrasadora llama chamuscará todo lo que a tu paso se encuentre.
LASER.
Este láser posee una gran potencia y destruye más rápidamente.
Inmunidad.
Una circunferencia te rodeará haciéndote invencible.
BOMBA.
Arrasa todo lo que se encuentra en la pantalla, debilitando o destruyéndolo.

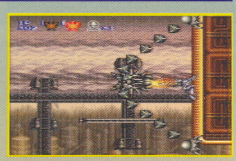
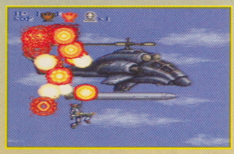
¡¡MAS MD-7 ES LA GUERRA!!

Como viene siendo habitual en los juegos de Super Nintendo, el famoso "Modo 7" ha sido utilizado para dar mayor espectacularidad a cada uno de los seis niveles de que consta el "jueguecito". Enemigos que vibran, que suben y bajan a velocidades de vértigo, aviones que hacen verdaderas pasadas a ras de suelo, fases vistas "desde arriba" (cenitalmente) y un largo etcétera os esperan para ser vistos, y sobre todo degustados, en este cartucho de acción futurista.



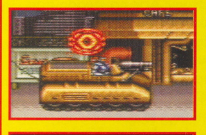

PORTENTOSO.
"Super Probotector", o "Alien Rebels", es un juego que, aunque parezca poca cosa por el tamaño de sus personajes, sorprende de todas todas a cualquier consolero que decida deleitarse con él. Para ello, nos convence con razones tan obvias como la cantidad de enemigos, los manejabilísimos y perfectos movimientos de los protagonistas, las armas y unos efectos especiales, tanto gráficos como sonoros, que alcanzan cotas inimaginables.

"Super Probotector" es un cartucho cargado de jugabilidad que combina a la perfección aspectos técnicos con otros de índole jugátil. Diversión infinita, con tecnicismos arrolladores que váis a pagar con vuestro tiempo libre... aunque no queráis.

J.L. "SKYWALKER"

TRES ACCIONES PARA UN PROBOTECTOR.



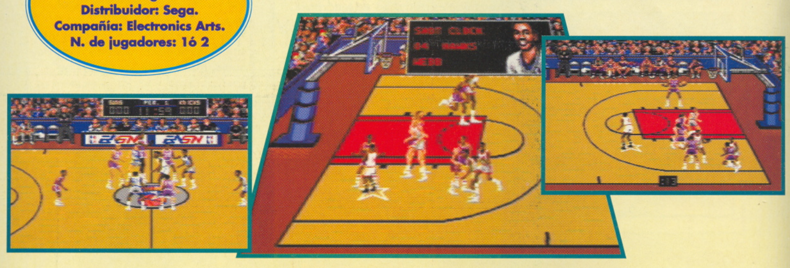

DISPAROS SIN APUNTAR.
Pulsando el botón "Y" a la vez que los botones "L" y "R" conseguirás que tu robot dispare con los dos cañones de sus brazos.
TREPANDO.
El Probotector podrá moverse libremente por los techos, muros y demás zonas parecidas. Ten cuidado por que si disparas no avanzas...
VEHICULO BLINDADO.
Montado a lomos de esta bestia de acero podrás pasar por encima de lo que quieras. Los disparos lo debilitarán.





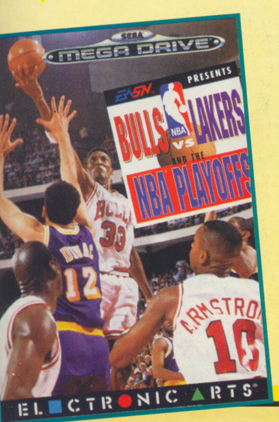
BULLS vs LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

OK Pasarela: Lakers vs Bulls
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Electronics Arts.
N. de jugadores: 1ó 2



LA MEJOR LIGA DEL MUNDO

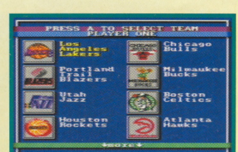


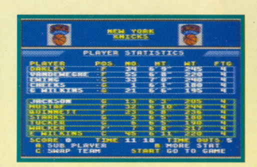


Cuando «Magic» se retiró, Larry Bird decidió dejarlo por su lesión de espalda. Dos grandes pérdidas para el baloncesto mundial y para la NBA en particular. No importa, la vida sigue y aún nos quedan Jordan, Ewing, Barkley y muchos más para hacer de la superliga de baloncesto norteamericana el mejor espectáculo del universo.

Siguiendo la estela de otros grandes juegos deportivos, Electronic Arts ha creado este «Lakers vs Bulls» para traernos la liga NBA, la mejor del mundo a nuestras propias casas. Basado en el campeonato de 1.991, este juego es un homenaje al que fue considerado el mejor campeonato de la historia. Por tanto, no te entristezcas por las retiradas de Johnson y Bird, aún están disponibles para jugar contigo.







TRANSMISION EN DIRECTO.

Nuevamente, casi una norma para ésta compañia, los partidos serán retransmitidos por la EASN, de modo que si tienes los sonidos activados, podrás disfrutar de una explosiva retransmisión.

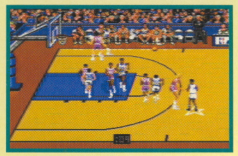
Existen a vuestra disposición varios modos de juego. Si seleccionáis Arcade, jugaréis baloncesto a todo trapo, sin cansancio, sin faltas, será el mejor modo de adquirir dotes de tiro, posicionamiento en la cancha y tácticas de juego que podrán ser aplicadas en los modos de simulación y torneo. Aquí si contará, y mucho, el cansancio acumulado de los jugadores y las faltas personales cometidas, que si son cuantiosas, acabarán por mermar el poder de tu equipo.

Los niveles de intensidad de juego vendrán marcados por la selección del tipo de partido que desees jugar. Puedes hacerlo en la pre-temporada, en un campeonato regional en en plena competición, donde ya no habrá sitio para pruebas ni excusas. También puedes decidir la duración en minutos de los partidos, en un baremo que va desde los 2 hasta los 12 minutos.

EL EQUIPO.

Tras seleccionar el equipo que te caiga más simpático o el que





consideres más potente, deberás darte cuenta de cuál de sus componentes es el que domina una faceta del juego a la perfección. De este modo podrás hacer que el resto de jugadores opere en torno a él, sacando así, más partido de tus posibilidades de victoria. Los cambios serán importantes durante el desarrollo del partido ya que, bien efectuados supondrán un valor a considerar en el cómputo final de aciertos. No cargarse demasiado de personales, será también primordial para mantener compacto a tu equipo.

Deberemos tener en cuenta que, dada la perfección de que goza el juego, a cada jugador se le ha dotado con un movimiento especial que nos obligará a estar más pendiente de él que del resto, aunque no os recomendamos que le marquéis demasiado estrechamente porque los demás tampoco son mancos. Esta posibilidad añadirá a cada partido unas gotas de espectacularidad que aunque supongan puntos en tu contra, agradecerás.

El partido está abierto, pon toda la carne en el asador y conquista el más preciado trofeo: el anillo de campeón, tantas veces como quieras... o puedas.

PITIDO FINAL.

Agradezco a Electronic Art, como consumado y empedernido jugador de simuladores deportivos, la fabricación de un producto de tan buena calidad gráfica y sonora y con tan alto nivel de adicción, ¡he dicho!

J.F. "Comet tronner".







OK Pasarela:
Top Gear
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Spaco.
Compañía: Kemco.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Niveles: 8. N. Fases: 32.

PISAR A FONDO

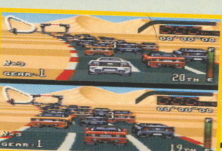
Trepidantes circuitos urbanos repletos de dificultad esperan a todo aquél que desee participar en la más alocada carrera que existe. el campeonato mundial de TopGear ha comenzado y solamente tenéis dos opciones: vencer o...perder.

Si tenéis las ruedas bien puestas y el depósito de combustible a rebosar entonces, estáis dispuestos a entrar en la competición más dura que existe y convertiros en unos verdaderos TopGear. La lucha será encarnizada, os lo puedo asegurar.

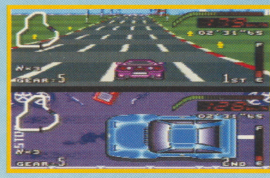
EL COCHE.

Disponéis de cuatro modelos de coche a cada cual más potente, pero deberéis controlar el resto de sus características antes de subiros a él. "No siempre el que más corre es el primero en llegar", le dijo la tortuga a la liebre. Observar que tal anda de aceleración, tracción y consumo, será la única carta que os quede oculta en la manga durante la carrera, pero esto solamente lo saben los pilotos experimentados como nosotros. Cannibal, Razor, Sidewinder y Weasel son los coches que podrás probar, te lo





recomendamos, por que sólo de este modo conseguirás seleccionar el más adecuado para tus características de conductor.



LOS CIRCUITOS.

¡No, hombre, ni los tuyos ni los de tu consola!. Nos referimos a las pistas sobre las que tendrás que mostrar tus cualidades de campeón. Están distribuídos a lo largo y ancho del planeta y por tanto serán de variada climatólogia y disposición geográfica segun sea el país donde compitas. En algunos deberás correr de noche, en otros de día, en varios tendrás miles de obstáculos que te frenarán, otros serán nítidos y pondrás a prueba toda la potencia de tu motor. Concentración, inteligencia y buenas dosis de sangre fría son los ingredientes del buen piloto, ¡recuérdalo! y... ¡cuidado con las curvas!

LOS MANDOS.

En la cabina de mando de tu coche podrás encontrar varios elementos de medida que contiene toda la información que necesitas en carrera. Tendrás que estar muy pendiente para manejar adecuadamente esa información en tu propio beneficio. Revoluciones del motor, cuentakilómetros (en Millas o Kilómetros), tiempo de carrera, nivel de combustible, posición que ocupas en carrera, marcha actual (cambio manual, solamente), aceleraciones de las que dispones y localización del resto de vehículos en el circuito. Tu cabeza ha de funcionar a la misma velocidad que tu coche si quieres sacar el máximo partido de ésta información.

PUNTO MUERTO.

Ponemos el cerebro en punto muerto y hacemos las consideraciones finales antes de empezar la carrera. Gráficos de calidad, movimientos espectaculares que requieren el uso del cinturón, sonido funcional de ambiente de carrera y sobre todo mucha, mucha emoción, que nunca viene nada mal para descargarnos de adrenalina acumulada. Si os entusiasma la velocidad y el riesgo que supone una carrera por la obtención del título de conducción más perseguido del universo, eligiendo TopGear daréis en el clavo. Palabra de Prost.

J.F. "Comet Tronner"



De noche o de día, nuestros reflejos deberán estar siempre alerta.





En "Top Gear" dispondremos de cuatro modelos de coche diferentes con los que podremos sentir el vértigo de la velocidad.



OK Pasarela: Speedball
Consola: Master System.
Distribuidor: Virgin.
Compañía: Bitmap Brothers.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Niveles: 10



Si el deporte es una de tus aficiones favoritas pero estás algo aburrido de los clásicos, pon un poco del futuro en tu presente. SpeedBall es un deporte del siglo XXI que reune lo mejor del fútbol, balonmano, rugby y frontón.

EL DEPORTE DEL FUTURO

Pero si el lema del deporte es la deportividad ante todo, este nuevo deporte no brilla precisamente por eso. El césped verde de los campos de fútbol o el parquet del balonmano se convierten en frías y duras losetas de acero. En realidad todo es de acero, hasta los uniformes de los jugadores. Tal es la dureza del juego.

UN DEPORTE BASTANTE ESPECIAL.

El objetivo consiste en introducir la esfera de metal dentro de la portería del equipo contrario, y para ello podremos valernos de cualquier estrategia, ya sea técnica o "barrio bajera". Y este objetivo es la única regla del juego. Las normas dictan poco más. Pero si las normas son simples, el desarrollo de este deporte se complica algo más. Para empezar, los jugadores de ambos equipos se colocan alrededor del lanzador de balones que se encarga de realizar un saque realmente imparcial. Una vez la bola en juego debes llevarlo hasta la portería contraria o golperlo con fuerza para pasarlo a un compañero más adelantado. Las paredes servirán de apoyo para el rebote y los túneles



El motivo principal del juego es introducir una bola de acero en la portería contraria

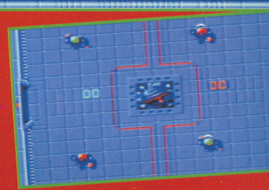
laterales
retornarán el balón por el tunel contrario. ¿Se complica? Pues hay más. Dentro del campo de juego están las bóvedas de rebote que desviarán la esfera a cualquier dirección.
Y además, durante el encuentro, en las losetas del campo aparecerán aleatoriamente unas letras que si las recoges podrán aumentar tu fuerza, restar la del contrario, paralizarlo diez segundos, sobornar al árbitro, al cronometrador,... ¿No te dije antes que valía todo?



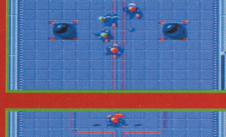
SED DE VICTORIA... Y DE PUNTOS.

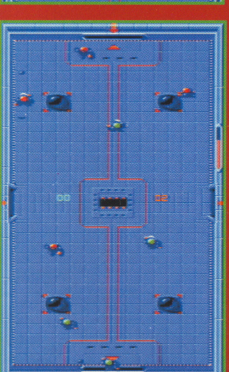
Compuesto por diez vueltas con tres partidos cada una, deberás ganar en cada vuelta al menos tres puntos para poder acceder a la siguiente, puntuándose la victoria como 2 puntos, el empate 1 y la derrota ninguno. En la opción de dos juegadores se participa en una liga de diez semanas donde ganará el que consiga alcanzar mayor puntuación a lo largo de estas. 100 puntos por ganar, 20 por empatar y 8 por cada gol conseguido. ¿Serás tu el próximo campeón de la liga 2078/2079? Con buenos gráficos y una vista aérea, este juego se completa con la opción de dos jugadores. Para pasar emocionantes momentos solo o en compañía (aunque sean rivales, deportivos claro).

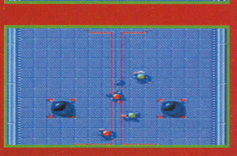
ENRIQUE REX



Goles son amores en este "Speedball".







A la izquierda podéis observar las dimensiones reales de un campo que va a albergar una de las competiciones futuristas más salvajes y deshumanizadas que existen.





En la variedad se encuentra el gusto de hacre bien las cosas, por eso, super queridos consolores pongo en vuestro conocimiento esta ristra de truquillos y demás...

NINTENDO

FAXANADU

Tú, sí, el que está mirando la revista, la única esperanza de los Elfos, esperamos que sepas utilizar con inteligencia consolera estas claves de indudables utilidades varias.

Para alcanzar el rango de Paladín con 13000 monedas de oro y un montón de ítems varios: Yr7sUv20YlViSFOQk5iwhCA

Para conseguir el traje y el casco de batalla y el arma que te permitirá derrotar al dragón, aparte de otros muchos objetos que ya veréis para qué sirven: Pcn?,ExUlgrYQhB7Q

• Emma Ubrique Gonzalez (Baleares)





NINTENDO

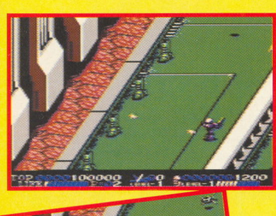
ISOLATED WARRIOR



Con esta sencilla lista, amena y divertida, alcanzaréis, con un simple tecleado, varios rangos enseguida, aparte claro está de poder ver el mapeado...

Nivel 2: 1227 ó 5963.
Nivel 3: 0501, 4126 ó 8920.
Nivel 4: 0705 ó 0948.
Nivel 5: 2168.
Nivel 6: 0666.
Nivel 7: 1192.

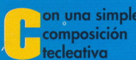
• Fernando Urbizu Vergara (Palencia)





MASTER SYSTEM

SHINOBI





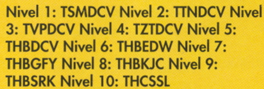
Con una simple composición tecleativa podréis elegir, en todo momento inicial, el nivel en el que comenzar a jugar sin nigún tipo de problema exterráqueo. En la pantalla de título pulsad "abajo" y el "botón 2"... "et voçla".

• Pedro Arnaldos López (Castellón)

GAME GEAR

FACTORY PANIC

Coda esta cohorte de claves que os adjuntamos gustosos sirven para acceder, que palabra tan bonita, a otras fases de complejidad inmunda y definida.



Nivel 1: TSMDCV Nivel 2: TTNDCV Nivel 3: TVPDCV Nivel 4: TZTDCV Nivel 5: THBDCV Nivel 6: THBEDW Nivel 7: THBGFY Nivel 8: THBKJC Nivel 9: THBSRK Nivel 10: THCSSL

• Juan Carlos Del Valle (Madrid)

Inmediatamente, haced lo propio con el botón Start. Conectando el otro pad en el port 1, seleccionaremos el nß de jugadores, apareciendo en la pantalla, nada más iniciarse el juego, la siguiente leyenda : "level 1". Si justo en ese momento pulsáis izquierda o derecha, designaréis el nivel en que queréis comenzar la partida.

Desde nuestras páginas nos quitamos el sombrero y aplaudimos a Juan como premio al tiempo utilizado en la búsqueda de nuevas soluciones.

NINTENDO



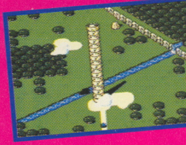
GAME GENIE

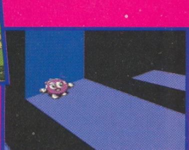
Para todos aquellos poseedores de este artilugio maravilloso os proponemos unos cuantos códigos para ser usados "buenamente" por tí, oriundo consolero mundano.

ADVENTURES OF LOLO 2

- **GZKPOLVG-** Vidas infinitas.
- **GZXZKPVG-** Nunca pierdes magia.







DREAM MASTER

- **SZOKSZLE-** Infinitas vidas.
- **SXUVYEVK-** Infinita energía.







Muy dura es la competición que se nos presenta para encontrar al pintor del siglo, aún así seguimos localizando candidatos de renombre, sino mirar y envidiar...



SOLO PARA ARTISTAS



SONIC 3, A TALE OF "TXINGURRY"

Adelantándonos un año a su lanzamiento, os presentamos lo que será Sonic 3, un juego que narra las aventuras de éste, Zorrín, Castorín y Patín en Cangurolandia... preguntar por Juan Luis Salido Bruque de Valencia.





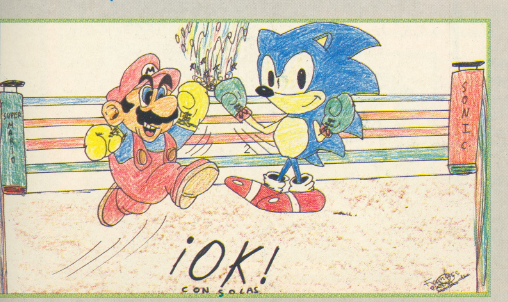
PASIONES DESATADAS

Sabíamos de las aficiones que despertaba nuestra revista entre los dioses del monte consolimpo pero, la verdad, nunca pensamos que la cosa llegara tan "allá". El caso es que nuestro reportero destacado en "Sega Street" D. Raul Lizcano Sarriá de Alicante, ha pillado al mismísimo puercoespín, erizo o derivado saltando y rodando hasta su kiosko más cercano para adquirir la semanal, personal e intransferible OK CONSOLAS.

EL "CUERPO" DE LA BESTIA

Si antes le tocó el turno al "cerebro", ahora, los pensadores, iconoclastas y demás seres inteligentes de pERceBE software han decidido poner toda la atención en el "cuerpo" de la bestia. Por lo visto esta consola puede ejecutar programas retropropulsados de nivel 4 con temperaturas de color inferiores a los 3000 grados Kelvin. ¡¡¡Casi ná!!!

Andres Martínez Luna (Barcelona)



SONIC Vs MARIO

Parecen claros los nombres de las musas que más estimulan a los consoleros, consolerillos y consoleretes de este "World". Y éstos no son, ni más ni menos, que Sonic y Mario los que en esta ocasión han decidido medir su popularidad en un terreno, el de los golpes, que no gusta a nadie. Francisco Puig Mascaró de Barcelona les comentó: "¡Anda! bajaros de ahí y volver a vuestras respectivas consolas... y que sea la última vez".

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!



DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad...
¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA
OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA
HASTA EL 31/12/92



SUSCRIPCIONES

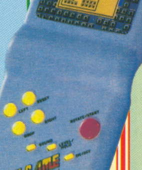
por tfno.: 457 53 02; 457 52 03
y 457 56 08
por Fax: 457 93 12

¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar!
Tu eliges: el

BLOCK GAME o el 20%

de descuento en el precio de tu suscripción.



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1^er apellido: 2º apellido
Domicilio: Número: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono: Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ Prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO
Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:.........................



Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1° "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON
DE JUEGOS.
MOGOLLON
DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
9.300 +IVA
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS